



AGB-AZEJ-JPN

GAME BOY ADVANCE™

ゲームボーイアドバンス™

RK259-J1

# ZO.E

T E S T A M E N T ™

取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス<sup>せんよう</sup>専用カートリッジ「Z.O.E  
2173 TESTAMENT」をお買い上げいただき、誠にありが  
とうございます。ご使用前<sup>しようまえ</sup>に取り扱い方<sup>とあつか</sup>、使用上<sup>かた</sup>の注意など、こ  
の「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法<sup>しようほうほう</sup>で愛  
用<sup>あいよう</sup>ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんの  
で、大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…



### 警告

- 疲れた状態<sup>つか じょうたい</sup>での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光<sup>つよ ひかり</sup>の刺激や、点滅<sup>しげき てんめつ</sup>を受けたり、テレビの画面<sup>がめん</sup>などを見たりしているときに、一時的に筋肉<sup>いち じてき きんにく</sup>のけいれんや意識<sup>い しき</sup>の喪失<sup>そうしつ</sup>などを経験する人がいます。こうした症状<sup>しようじょう</sup>を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師<sup>けいけん いと まえ かなら い</sup>と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状<sup>し そうだん</sup>が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察<sup>しんさつ</sup>を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状<sup>しようじょう</sup>などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察<sup>しんさつ</sup>を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害<sup>しょうがい</sup>を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害<sup>しょうがい</sup>を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。



ちゅう い  
**注意**

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## き き と あつか 機器の取り扱いについて…



けい こく  
**警告**

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



ちゅう い  
**注意**

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

## し ようじょう 使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

ほんびん じるし き き し よう  
本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス

ゲームボーイカラー

ゲームボーイ  
(ゲームボーイポケット/ライト)

スーパーゲームボーイ  
(スーパーゲームボーイ2)



# もくじ

P.03 ■ はじめに

P.04 ■ ストーリー

P.06 ■ 基本操作  
きほん そうざ  
かいわ 会話パート / せんじゅつ インターミッション / せんとう 戦術パート / そうさほうほう 戦闘パートの操作方法

P.09 ■ ゲームスタート

P.10 ■ ゲームの進め方  
すす かた

P.11 ■ 戦術パート  
せんじゅつ  
こうげき 攻撃、ぶき 武器 / せんじゅつ 戦術MAP / いどうほうほう ユニットの移動方法 / こうげきほうほう 攻撃方法 / しゅうりょう 終了

P.20 ■ 戦闘パート  
せんとう  
せんとう 戦闘システム / つうじょうせんとう 通常戦闘モード / せんとう IAS戦闘モード

P.24 ■ コマンド  
せんたい  
全体コマンド / ユニットコマンド

P.28 ■ インターミッション  
がめん み  
画面の見かた

P.33 ■ ステータス  
ぶき  
ユニットステータス / 武器ステータス / パイロットステータス

P.38 ■ レベルアップ  
かいぞう  
LEVの改造 / オービタルフレームのレベルアップ

P.40 ■ キャラクター紹介  
しょうかい

# はじめに

このゲームは  
プレイヤーとコンピュータが  
交互<sup>こうご</sup>にユニット<sup>も</sup>（持ち駒<sup>こま</sup>）を  
移動<sup>いどう</sup>させて戦闘<sup>せんとう</sup>を行う  
戦術<sup>せんじゅつ</sup>タイプ思考型<sup>しこう がた</sup>の  
戦術<sup>せんじゅつ</sup>シミュレーションRPGです。

プレイヤーは  
各マップに定め<sup>さだ</sup>られたクエスト<sup>しれい</sup>（指令）を  
達成<sup>たっせい</sup>するため  
各種<sup>かくしゅ</sup>コマンド<sup>くし</sup>を駆使<sup>くし</sup>して  
勝利<sup>しょうり</sup>を導<sup>みちび</sup>いていきます。

せいれき ねん  
西暦2173年。

すでに人類は宇宙に本格的な進出を果たしており、  
その生活圏は月、火星、そして木星まで及んでいた。

しんゆう とも しゅじんこう はたら いみんせん  
親友アレスと共に主人公ケイジが働く移民船

『ボナパルトⅢ』はその目的地である火星に到着する寸前、  
"謎の黒い機体"との接触により沈んでしまう。

不思議な少女ミオナの導きによって所属不明のLEV(レ  
ブ=人型機械)"テストメント"に搭乗し、命からがら脱出し  
たケイジと少女は、様々な思惑の交錯する赤い大地、火星に  
不時着する。そこで彼を待っていたのは救助ではなく、『軍  
の新兵器強奪犯』といういわれなき冤罪による逮捕だった。

訳がわからないまま独房で悲嘆にくれるケイジ。

しかし、そんな彼を助ける人物が現れる。

それは爆発したボナパルト号と共に死んだと思われていた

親友アレス。そして、"エンダー"と呼ばれ、  
地球側の圧制に対抗する火星のレジスタンス

『B I S』のメンバー達の姿だった…

ボナパルト号が沈んだ原因である"黒い機体"の正体は？

不思議な少女ミオナはいったい何者なのか？

そしてケイジが脱出に使った機体に隠された秘密とは…？

幾多の謎に翻弄されながらレジスタンスのメンバーと行動

を共にするうち、人のために戦うことの意味を

ケイジは少しずつ考えてゆく。

果たして少年はその先に何を見るのか？

人は憎しみあうことでしか悲しみを癒せないのか？

ここにもうひとつの"Z.O.E"の物語が幕を開ける。

# きほんそうさ 基本操作

かいわ 会話 そうさほうほう パート、インターミッションでの操作方法

## Lボタン

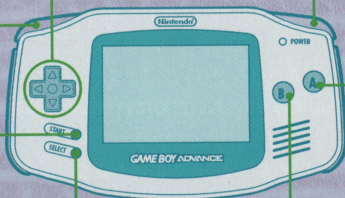
■メッセージもどし

## 十ボタン

■カーソルの移動 いどう

## Rボタン

■メッセージ早送り はやおく



## SELECTボタン

■使用しません しょう

## Bボタン

■キャンセル

## STARTボタン

■使用しません しょう

## Aボタン

■決定 けつてい  
■メッセージ送り おく

せんじゆつ つうじょうせんとう そうさほうほう  
戦術パート(通常戦闘)での操作方法

STARTボタン

- レーダーMAP表示 ひょうじ

Rボタン

- 味方ユニット送り みかた おく
- ステータス画面の切り替え がめん き か

Lボタン

- 敵ユニット送り てき おく
- ステータス画面の切り替え がめん き か

十ボタン

- カーソルの移動 いどう



SELECTボタン

- 使用しません しよう

Bボタン

- キャンセル きんせら
- 行動終了または、敵ユニットの場合、簡易ステータスのみを表示 こうどうしゅうりよう てき ばあい かんい ひょうじ
- 押しながら十ボタンを操作、カーソルの高速移動 お そうさ こうそく いどう
- 地形情報の表示 ちけいじょうほう ひょうじ

Aボタン

- 決定 けつてい
- カーソルで選択したユニットのユニットコマンドを開く せんたく せんたく ひら
- 行動終了または、敵ユニットの場合、詳細ステータスのみを表示 こうどうしゅうりよう てき ばあい しょうさい ひょうじ
- ユニットを選択していない場合、全体コマンドを開く せんたく ぜんたい ひら
- ステータス画面の時、ステータスの切り替え がめん とき き か

# 基本操作

## 戦闘パート(IAS戦闘)での操作方法

### Lボタン

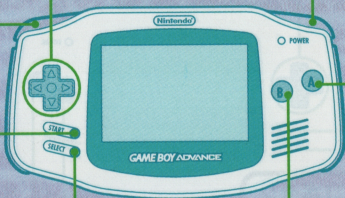
■使用しません

### Rボタン

■使用しません

### 十字ボタン

- 攻撃IAS時、サイトの移動
- 回避IAS時、プレイヤーカーソルの移動



### SELECTボタン

■使用しません

### Bボタン

■使用しません

### STARTボタン

■使用しません

### Aボタン

- 攻撃IASの時、サイト位置の決定

# ゲームスタート

カートリッジをゲームボーイアドバンス<sup>ほんたい</sup>本体に<sup>ただ</sup>正しくセットし、電源<sup>でんげん</sup>スイッチ<sup>い</sup>を入れると、タイトル画面<sup>がめん</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。タイトル画面<sup>がめん</sup>でSTARTボタンを押すと、下記<sup>かき</sup>のメニューが表示<sup>ひょうじ</sup>されますので十ボタン<sup>じゅうげ</sup>の上下で選択<sup>せんたく</sup>し、Aボタンで決定<sup>けつてい</sup>してください。「NEW GAME」を選択<sup>せんたく</sup>すると、プロローグ<sup>はし</sup>が始まります。(プロローグはSTARTボタンでスキップすることができます。)



## NEW GAME

ゲームを最初<sup>さいしよ</sup>からプレイします。

## LOAD

前回セーブ<sup>ぜんかい</sup>したデータをロードし、ゲームを再開<sup>さいかい</sup>します。

## CONTINUE

戦術<sup>せんじゅつ</sup>をセーブしてあれば、戦術<sup>せんじゅつ</sup>パートから再開<sup>さいかい</sup>することができます。

## SYSTEM

ゲームに<sup>かん</sup>関する<sup>さまざま</sup>様々な<sup>せつてい</sup>設定<sup>おこな</sup>を行います。

# ゲームの進め方

"Z.O.E 2173 TESTAMENT"は「基本会話」「戦略」「戦術」「インターミッション」の4つのパートを進行させてシナリオをクリアしていきます。シナリオによっては一部のパートがない場合もあります。

## 1. 基本会話パート

このパートでシナリオを進行します。

## 2. 戦略パート

戦術前の作戦目的をシナリオで知ることができます。基本シナリオが進行する場合もあります。戦略MAP上にはポイントが表示され、シナリオ進行に必要な地域を示しています。

## 3. 戦術パート

プレイヤーがユニットコマンドを使用して戦術を考え、敵ユニットを撃破していくステージです。戦術MAPは真上から見下ろした格子状のマス(スクエア)で構成されており、建造物、山などの各種地形が配置されています。

## 4. 基本会話パート

## 5. インターミッション

セーブ、ロードや各種コンフィグを行う画面です。

次のシナリオへ



# せんじゅつ 戦術パート

せんじゅつ  
戦術パートはターン制を採用しています。プレイヤーフェイズ、エネミーフェイズの両フェイズが一周することで1ターンが終了になります。勝負がつくまでこのターンを繰り返します。

かさん  
ターン加算

## 1. プレイヤーフェイズ

こうげき いどう  
「攻撃」「移動」などのユニットコマンドや、ぜん  
体コマンドを駆使して、てき ばきは  
敵を撃破していきます。



しゅうりょう  
フェイズ終了

## 2. エネミーフェイズ

しこう てる  
コンピュータの思考によって敵ユニットがこう  
動します。全てのユニットがこうどうしゅうりょう  
行動終了すると、  
じどうてき しゅうりょう  
自動的にフェイズ終了になります。



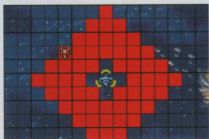
しゅうりょう  
ターン終了

## せんじゅつ 戦術パート

### こうげき ぶき 攻撃、武器について

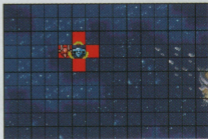
こうげき しやげき こうげき かくとう こうげき せんきよう ぶき  
攻撃には射撃攻撃、格闘攻撃があります。戦況によって武器  
つか わ せんじゅつ か め  
を使い分け、戦術を勝ち抜いていきます。

#### しやげき こうげき 射撃攻撃



いじよう  
2スクエア以上のロングレンジ  
しやてい も じゅう  
の射程を持つ銃、ミサイル、ピー  
ムライフルなどの飛び道具で  
こうげき しやてい と どうぐ  
攻撃します。射程が1スクエア  
からの武器もあります。※敵1  
き たい こうげき かのう  
機に対して攻撃可能です。

#### かくとう こうげき 格闘攻撃



りんせつ てき こうげき おこな  
隣接した敵にだけ攻撃を行う  
ことができます。かくとう へいき き  
格闘兵器は基  
ほんてき しやてい こうげき  
本的に射程1スクエアしか攻撃  
できません。(例外的に射程2ス  
くわい いじよう も  
クエア以上を持つユニットも  
います。)







### せんじゅつ はっせい とくしゅ しょう こうげき 戦術パートで発生する特殊仕様 スタン攻撃

ぶき なか てき こうどう せいげん のうりよく も  
武器の中には、敵の行動を制限することができる「スタン」能力を持つ  
ものがあります。「スタン」はこうげき めいちゅう う あいて  
攻撃が命中すると、受けた相手は1ター  
ンの間行動不能(「移動」「攻撃」ができない)になり、回避能力は50%  
あいだ こうどう ふのう いどう こうげき かいひのうりよく  
ダウンします。次のターンになると自動回復します。ただし、中ボス、  
つぎ じどう かいふく ちゅう  
ボスなど一部、効果がないユニット



いちが こうか  
があります。また、スタン中の敵に  
さらにスタン効果をかぶせること  
はできません。

せんじゅつ  
戦術MAPについて

 <p>しがいち 市街地(スフィア内)</p>	 <p>やま 山</p>	 <p>かわ 河</p>
<p>どうろ はし ひんみんがい ビル、道路、橋、貧民街、 ゴーストタウン等</p>	<p>サイズはいろいろあ ります</p>	<p>ていど はば ある程度の幅のある かわ 河</p>
 <p>へいち 平地</p> <p>かせいひょうめん いっぱんてき 火星表面の一般的な ちけい 地形</p>	 <p>てき き ち 敵基地</p> <p>てき ほんきよち ないぶ など 敵の本拠地内部等</p>	 <p>とくしゅ ちけい 特殊地形</p> <p>ローカルサーバー等</p>

ちけい こうか  
地形の効果について

マップ上には上記のようないろいろな地形があります。地形によって  
ユニットの行動範囲が変化します。ただし、空中ユニットは地形効果  
による移動力の制限を受けません。

いどうりょく ほせい  
移動力補正

移動力補正は、地上移動時に発生するコストです。山間部や水の中は  
平地、道路などに比べ移動力が多くかかるので、移動範囲が狭くなり  
ます。空中ユニットは地形効果による移動力の補正を受けません。

いどうほうほう  
ユニットの移動方法



1

MAP上のカーソルを自分のユニットに合わせAボタンを押すと、そのユニットが現在行えるユニットコマンドが表示されます。また、カーソルをユニットに合わせBボタンを押すと、ユニットの簡易ステータスが開きます。

2

「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットの行動できる範囲が青く表示されます。

3

移動したい場所をカーソルで指定した後、Aボタンを押すとその場所へユニットが移動します。

4

「待機」コマンドで決定します。(「攻撃」コマンドが表示されれば、続けて攻撃することができます。) 距離が離れている場合は、迎撃

しやすいように味方のユニットをバランス良く配置しましょう。

でき じょうほう しら  
敵ユニットの情報を調べよう

敵のユニットにカーソルを合わせ、  
Aボタンを押すと、その敵ユニットの移動できる範囲が青く表示されます。敵の移動範囲表示中に  
もう一度Aボタンを押すと、敵ユニットの詳細ステータスを見ることができます。うかつに近寄ると、思わぬ攻撃を受けることがあるので、事前に確認しておくといでしょう。また、戦術MAP上の敵ユニットへカーソルを合わせ、Bボタンを押すと、敵ユニットの簡易ステータス画面が開きます。



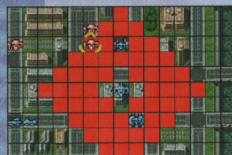
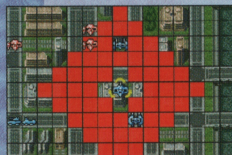
# せんじゅつ 戦術パート

## こうげき 1. 攻撃のしかた

かく 各ユニットが敵と接近すると、戦闘が可能になります。基本  
てき 的に戦闘は1対1です。



1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
ティアノリット	815	2~5	-5
ラストランサー	915	1	+10
ソウルセフション	1415	1	+10
射撃系	必要気力	( ±0 )	
残弾	消費EN	--- (130)	



1

Aボタンを押すとユニットコマ  
ンドが表示されますので「攻撃」  
を選択し、Aボタンを押します。

2

武器選択画面になりますので、(そ  
の状況で使用できる武器は白、  
使用できない武器は赤色で表示  
されます。)使用したい武器を選  
択します。

3

MAP画面上で自分のユニット  
を中心にして、攻撃できる範囲  
が赤く表示されます。

4

攻撃する敵ユニットにカーソル  
を合わせてAボタンで決定します。

## せつきん こうげき とき 接近して攻撃する時

ユニットを攻撃したい敵ユニットの隣に移動させてから攻撃します。

## はな こうげき とき 離れて攻撃する時

ユニットが射程距離2スクエア以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま攻撃することができます。(ただし、この長距離攻撃は、基本的に移動した後ではすぐに使用できません。)

## かくにん データの確認をしよう

攻撃する敵ユニットを決定すると、画面にプレイヤー側と敵側のデータが表示されます。データを見て、命中率が低い等の不安があったら、Bボタンでキャンセルし、少しでも有利な武器に変更する等、コマンドを選択し直してみましょう。TIMEで表示される時間は「IAS戦闘」でプレイヤーが敵にロックオンすることが可能な時間です。

## こうげき かいし 2. 攻撃開始/プレイヤーフェイズ

Aボタンを押すと攻撃が始まります。画面には命中範囲と残り時間が表示されますので、時間内にプレイヤーカーソルを十ボタンで敵に合わせAボタンを押します。命中すれば、戦術MAPに戻ってからダメージ量を表示し、獲得経験値と金額を表示します。(レベルアップの表示も行います。)



ウィークポイント

プレイヤーカーソル

## クリティカル

プレイヤーカーソルの中心で敵のウィークポイントを狙うと、大打撃(クリティカル)を与えることができます。

### 3. 敵の攻撃/エネミーフェイズ

エネミーフェイズになると、コンピュータの思考で敵が攻撃してきます。基本的に戦闘は1対1です。プレイヤーフェイズと同様に画面にプレイヤー側と敵側のデータが表示されます。TIMEで表示される時間は「IAS戦闘」で敵がロックオンすることが可能な時間です。敵はTIMEが無くなるまでロックオンしてきます。



#### こうげき かいし 攻撃開始

Aボタンを押すと敵の攻撃が始まります。画面には命中範囲と残り時間が表示されますので、その時間内に敵の命中範囲から十ボタンで逃れるようにします。敵の命中範囲に自分のプレイヤーカーソルが近づくと、ALERTの表示が出ます。命中すれば、IAS戦闘が終了し戦術MAPに戻ってからダメージ量が表示されます。



かいふく ほきゅう  
回復(リペア)/補給(サプライ)

プレイヤーフェイズでは、HPを回復することができるリペアと、残弾の補給をするサプライの機能を使用することで、味方ユニットのコンディションを調整することができます。ただし、リペア、サプライを使用したユニットは行動終了します。

リペア

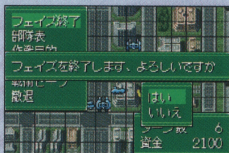


サプライ



しゅうりよう  
4.フェイズ終了

プレイヤー側の攻撃が全て終わったら、ユニットのいないマップ上でAボタンを押します。全体コマンドが表示されたら「フェイズ終了」を選択して確認画面で「はい」を選び、攻撃を敵ユニット側へ移します。このようにプレイヤーフェイズとエネミーフェイズを繰り返して勝利条件を満たすと、シナリオクリアになります。



# せんとう 戦闘パート

## せんとう 戦闘システム

せんとう 戦闘パートでは、攻撃力、防御力、回避、命中などの各種パラ  
メーターから命中率、ダメージ量を算出し戦闘結果を導く「通  
常戦闘モード」と、プレイヤーの操作を戦闘結果に反映させ  
インタラクティブ性を上げた「IAS戦闘モード」の2種類の  
システムがあります。

### つうじょうせんとう 通常戦闘モード



IASをOFFにすると「通常戦闘」  
モードになります。通常戦闘モー  
ドは各パラメーターが設定基本  
値で戦闘を行います。プレイヤー  
が腕に自信がない時は「通常戦闘」  
モードの方が有利な場合もあり  
ます。

### せんとう IAS戦闘モード



IAS(インタラクティブ・アクション・システム)は、戦闘をただ見  
ているだけでなく、プレイヤー  
自身が参加することにより戦闘  
結果を変化させるシステムです。  
それらにプレイヤーが関与する  
ことによって大攻撃(クリティ  
カル)を発生させたり、回避不能

な攻撃を回避したりできます。「IAS戦闘」はアクション要素が強いた  
め、戦術MAPで常に緊張状態を保っていきなくてはなりません。IASが  
煩わしい、戦闘時間を早く切り上げたい、また普通のシミュレーショ  
ンゲームとして進めたい時はOFFモードにします。「IAS戦闘」のON、  
OFFの切り替えは戦闘開始前、戦術MAP上のシステム、インターミッ  
ションで変更します。

つうじょうせんとう  
通常戦闘モード

せんじゅつ  
1. 戦術MAP

ユニットコマンドの「攻撃」を選び、攻撃可能な敵を選択します。



けつてい  
決定

せんとうまえじょうほうがめん  
2. 戦闘前情報画面

レベル、攻撃力、命中率、バランサー等  
を見ることができます。



せんとう かいし  
戦闘開始

せんとうがめん  
3. カットイン 戦闘画面

大きいサイズのユニットが迫力ある戦  
闘を展開します。



せんじゅつ  
4. 戦術MAP

戦闘結果(ダメージ、クリティカル、ス  
タン)表示をします。



せんとうしゅうりよう  
戦闘終了

はっせい  
クリティカル発生

まいせんとう かくりつ はっせい  
毎戦闘あたり1/64の確率でクリティカルが発生することがあります。

# せんとう 戦闘パート

## せんとう IAS戦闘モード

IASには「<sup>こうげき</sup>攻撃IAS」と「<sup>かいひ</sup>回避IAS」の2種類があり、プレイヤーフェイス時には<sup>し</sup>攻撃力⇄<sup>こうげきりよく</sup>命中率、エネミーフェイス時には<sup>し</sup>防御力⇄<sup>かいひりつ</sup>回避率に<sup>かんよ</sup>関与することができます。

### こうげき 攻撃IASフローチャート

#### せんじゅつ 1.戦術MAP

<sup>こうげき</sup> 攻撃範囲内にいる敵に対して、<sup>たい</sup> 現在攻撃可能な武器を選択して攻撃します。



#### けつてい 決定

#### せんとうまえじょうほうがめん 2.戦闘前情報画面

<sup>こうげきりよく</sup> レベル、<sup>めい</sup> 攻撃力、<sup>めいちゅうりつ</sup> 命中率、<sup>なんど</sup> バランス等を見ることができます。



#### せんとう かいし 戦闘開始



#### せんとう がめん 3.IAS戦闘画面



#### せんとう がめん 4.カットイン戦闘画面

<sup>おお</sup> 大きいサイズのユニットが<sup>はくりよく</sup> 迫力ある戦闘を展開します。



#### せんじゅつ 5.戦術MAP

<sup>せんとう</sup> 戦闘結果(ダメージ、<sup>けつか</sup> クリティカル、<sup>しめとく</sup> スタン)と<sup>けんが</sup> 取得経験値を表示します。

#### せんとうしゅうりょう 戦闘終了

かいひ  
回避IASフローチャート

せんじゅつ  
1. 戦術MAP

てき 敵ユニットがコンピュータの思考によ  
り攻撃を選択します。

けってい  
決定

せんとうまえじょうほうがめん  
2. 戦闘前情報画面

てき 敵ユニットの攻撃力、命中率を見ることが  
できます。

せんとう かいし  
戦闘開始

せんとう がめん  
3. IAS戦闘画面

せんとう がめん  
4. カットイン戦闘画面

おお 大きいサイズのユニットが迫力ある戦  
闘を展開します。

せんじゅつ  
5. 戦術MAP

せんとう げつが 戦闘結果(ダメージ)の表示をします。  
せんとうしゅうりょう  
戦闘終了



# コマンド

## 戦術MAPで使用するコマンド

「全体コマンド」はシステムやセーブなどに使用するコマンドです。「ユニットコマンド」はユニット単体の行動を決定するコマンドです。

### 全体コマンドの見かた

#### フェイズ終了→P.19

プレイヤーフェイズを終了して、エネミーフェイズに移行します。

#### 部隊表

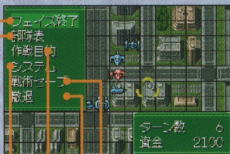
パーティの消耗状況を一覧で見ることができます。Lボタンで自軍と敵軍との切り替え、RボタンでLV順、HP順のソート切り替えができます。

#### システム→P.31

インターミッションと同じです。

#### 作戦目的

戦術MAPをクリアするための最低条件です。作戦目的を達成できなかった場合は「GAME OVER」となり、味方全滅時等、もう一度やり直ししなければいけない場合があります。※作戦目的は戦術の途中で変更される場合もあります。

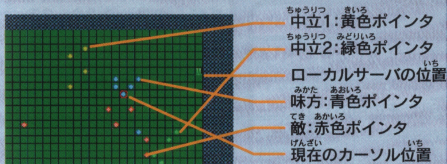


## マニュアルリセットの方法

START、SELECT、A、Bボタンの同時押しでマニュアルリセットができます。マニュアルリセットすると、タイトル画面へ戻ります。

## レーダーMAPで確認しよう

戦術MAPで味方フェイズ時に、コントローラーのSTARTボタンを押すと、レーダーMAPが表示されます。戦術MAP内全域を簡略画面で見渡し、敵、味方のおおよその配置を見ることができます。



## 戦術セーブ

戦術MAP上で現在の戦闘状況(敵味方の配置や消耗具合)を途中で記録(1個のみ)できます。戦術セーブからのゲーム復帰はタイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと戦闘を再開できます。(インターミッションのセーブとは違います。)

## 撤退

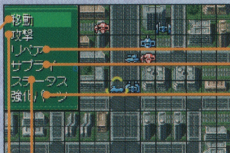
戦術MAPから撤退します。撤退前に入手した経験値、資金はそのまま、同じMAPの始めから再スタートできます。※撤退することによるリスクはありません。ただし、撤退後の気力は初期値に戻され、使用した強化パーツは消費された状態で再開します。

# コマンド

## ユニットコマンドの見かた

### 移動

ユニットの移動(空中、地上)を行います。空中、地上の移動ができるユニットのみ使用可能です。



### 攻撃

攻撃可能な武器で攻撃を行います。攻撃範囲内に複数の敵がいる場合は、その中の1つをカーソルで選択します。攻撃可能な武器が複数ある場合は、好きな武器を1つ選択します。※移動後に攻撃できる武器と、できない武器があります。

### ステータス→P.32~37

ユニットが持っているステータスを、別ウィンドウで表示します。

### 待機

何もせず行動を終了します。攻撃、リペア、サブライ、終了時自動的待機状態になります。

### 空中/地上

オービタルフレーム(OF)のみのコマンドです。空中、地上の移動が可能です。

## リペア

隣接するユニットのHPを50%回復します。  
使用後は行動終了します。リペア機能を持つ  
ユニットのみ使用可能です。



## サプライ

隣接するユニットの残弾、エネルギーを全回  
復します。使用後は行動終了します。サプラ  
イ機能を持つユニットのみ使用可能です。



## 強化パーツ

LEVが装備している強化パーツ(消  
耗品)を使用します。このパーツは  
使用後、失われてしまいます。強化  
パーツは装備しているユニット  
のみ有効です。他のユニットには  
使用不能です。



リペアキット	サプライバック	加速ブースター
HPを50%回復します	エネルギー、残弾を全回復します	一度だけ移動距離が3スクエア増えます

## ●リペア、サプライについて

サプライを行った場合、それを受けたユニットは気力が減少します。ただし、リペアは気力を減少させません。

# インターミッション

## インターミッションについて

各種<sup>かくしゅ</sup>コンフィグ、セーブ、ロードなどを行うことができます。  
 インターミッションには以下の7項目があります。インターミッ  
 ションはシナリオクリア時に必ず挿入され、セーブ時の目安  
 になります。(インターミッションによっては、入ることがで  
 けない項目<sup>こうもく</sup>もあります。)

## インターミッション画面の見かた1

### セーブ

現在のプレイ状態<sup>じょうたい</sup>をファイル  
 に保存<sup>ほそん</sup>します。

### ロード

セーブしてあるデータをロー  
 ドします。



## ガレージ→P.38

機体改造	1/1	資金	9400
機体ライツェン	ラズマ	Lv10	
機体エッジ	デウスン	Lv 7	
機体ジャスティーン	ユキトウ	Lv11	
機体カリブルヌス	シニル	Lv 9	
機体ブレイド	フィル	Lv 6	
HP	2900 ▶ 3400	▶▶▶▶▶	
装甲	460 ▶ 500	▶▶▶▶▶	

LEVの改造を行います。機体改造、  
 武器強化、強化パーツから選択で  
 きます。LEVに強化パーツを装備  
 したり、HP、装甲、武器を資金を消  
 費して強化します。

# インターミッション

## バランサー

攻撃、回避、2つのバランサーをパイロットごとにカスタマイズすることができます。ゲーム導入部は、この幅は狭く、あまり極端なカスタマイズはできません。しかし、パイロットレベルの上昇につれ、調整幅も広がりゲーム終盤では、より大きな偏りを選択することも可能になります。

バランサー		1/2
ヴァンジャア	デクスン	Lv21
デスタメント	ケイジ	Lv31
ドファイゼン	ラズマ	Lv21
デュランダルII	ウォーレン	Lv25
ジャスティーン	ユギトウ	Lv22
攻撃バランサー：攻		命
回避バランサー：防		避

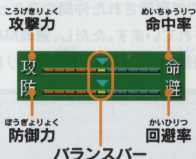
## 攻撃バランサー

プレイヤーはバランサーを動かすことで、攻撃力 ↔ 命中率のカスタムを行います。攻撃力と命中率で綱引きをしているようなイメージです。※バランサー幅の間であれば自由に調整できます。

## 回避バランサー

プレイヤーはバランサーを動かすことで、防御力 ↔ 回避率のカスタムを行います。防御力と回避率で綱引きをしているようなイメージです。※バランサー幅の間であれば自由に調整できます。

バランサー		1/2
ヴァンジャア	デクスン	Lv21
デスタメント	ケイジ	Lv31
ドファイゼン	ラズマ	Lv21
デュランダルII	ウォーレン	Lv25
ジャスティーン	ユギトウ	Lv22
攻撃バランサー：攻		命
回避バランサー：防		避



# インターミッション

## インターミッション画面の見かた2



### ステータス→P.32~37

ユニット及びパイロットのステータスを表示します。AボタンかL、Rボタンを押すと、ユニットステータス、武器ステータス画面、パイロットステータスに切り替わります。

ユニットステータス			
	移動力 6	SSA2	
	装甲 415	エネルギー耐性	
	Lv 10		
アスタメイト 空陸			
HP 2540/2540			
SP 100/100			

1/1 武器名	攻撃力	射速	命中
ディアーリット	815	2.5	55
ラストランサー	915	1	110
マルチアタック	1415	1	110
射撃力	必要気力 ( +0 )		
消費SP	消費SP ( 1.50 )		

パイロットステータス			
	ケイジ	経験	200
	Lv 31	射撃	225
	Exp 34	回避	141
	気力 10	命中	196
		反応	130
攻撃(ランナー)： 次			
回避(ランナー)： 既			

ユニットステータス

武器ステータス

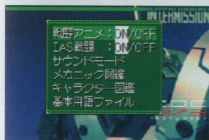
パイロットステータス

### 次のステージへ

インターミッションを終了して、次のステージへ移行します。前MAPで撃破された仲間のユニットは、次のMAPではHPが自動回復されています。ただし、連戦MAP等の特殊イベントの場合は、HPが回復されていない場合があります。

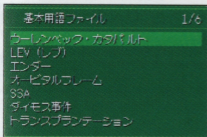
# インターミッション

## システム



ゲームに関する設定を行ったり、サウンドモードやメカニック図鑑などがあります。

せんとう 戦闘アニメ	せんとうちゅう 戦闘中のアニメーションのON/OFFをします
せんとう IAS戦闘	せんとう IAS戦闘のON/OFFをします
サウンドモード	おんがく き 音楽を聴くことができます
めかニック図鑑	とうじょう 登場したメカをファイリングします
きゃらクター図鑑	とうじょう 登場したキャラクターをファイリングします
きほん ようご 基本用語ファイル	せかい きほん ようご はい Z.O.Eの世界の基本用語が入っています。 さいしよ み 最初から見るができます



せんたく お  
選択して、Aボタンを押すと、その  
ようご せつめい ひょうじ  
用語の説明が表示されます。

# ステータス

## ユニットステータス

### 移動力

ユニットの移動力です。地上に  
いる時は地形効果で移動力が  
多く消費される場合があります。

### 名前

ユニットの名前です。

### EN

ユニットが持っているエネルギー  
です。エネルギー消費系の攻撃  
などを行うと減少します。エネ  
ルギーが無くなるとエネルギー  
消費型の武器が使用不能にな  
ります。※ユニット能力の「サ  
プライ」、強化パーツの「サプ  
ライパック」を使用することで回  
復できます。

### ユニットステータス



移動力 6 SSA2  
装甲 415 エネルギー 系統性  
Lv 15

デスタメント 空陸

HP 3540/3540

EN 130/130

### HP

ユニットのHPです。これが「0」  
になるとユニットは破壊され  
ます。LEVのHP改造、オービタ  
ルフレームのレベルアップな  
どで数値が増加します。※敵か  
らの攻撃でHPが減った場合は、  
ユニット能力の「リペア」、強化  
パーツの「リペアキット」で回  
復できます。

とくしゅのうりょく

## 特殊能力→P.39

ユニットが持つ特殊能力が表示されます。

## 装甲

ユニットの装甲です。ダメージ計算の算出に使用する数値です。

LEVの装甲改造、オービタルフレームのレベルアップ等で数値が増加します。

## Lv→P.39

ユニット(オービタルフレームのみ)のレベルです。パイロットのレベルアップに合わせ、オービタルフレームもレベルアップします。

## 移動の種類

空中、地上、両用の種類を区別します。

# ステータス

## 武器ステータス

### 武器名

武器の名前です。

### 種類

射撃系武器、格闘系武器の種類を区別します。



### スタン効果マーク

スタン効果のある武器の場合に表示されます。



### 移動後使用可能マーク

移動後に使用できる武器の場合に表示されます。

### 残弾

武器の残弾数です。弾数が設定されている武器の弾がなくなると、その武器は使用不能になります。※ユニット能力の「サプライ」、強化パーツの「サプライバック」を使用することで回復できます。

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	ティアバレット	115	2-5	5
	ラスティランセ	915		+10
	ソウルセフション	1415	1	+10
	射撃系	必要気力	(±0)	
	残弾	消費E	(130)	

こうげきりょく

## 攻撃力

ぶき こゆう こうげきりょく  
武器固有の攻撃力です。

しゃてい

## 射程

ぶき こゆう しゃてい きより  
武器固有の射程距離です。

めいちゅうりつ

## 命中率

めいちゅうりつ ほせいち  
命中率の補正值です。

ひつようきりょく

## 必要気力

ぶき しょう ひつ  
その武器を使用するために必  
よう きりょく  
要な気力です。

しょうひ

## 消費EN

ぶき しょう しょう  
その武器を使用することで消  
ひ  
費するエネルギーです。

# ステータス

## パイロットステータス

なまえ  
**名前**

キャラクターの<sup>なまえ</sup>名前です。

**Lv**

パイロットのレベルです。

**Exp→P.38**

にゅうしゅ けい  
入手してきたパイロットの経  
けんち るいせき すうち てき  
験値の累積数値です。敵ユニッ  
はかい にゅうしゅ  
トを破壊すると入手できます。  
けいけんち いっていだんかい るいせき  
経験値が一定段階まで累積す  
あ  
るとレベルが上がります。

きりよく  
**気力**

パイロットの「やる気」です。きりよく あ こうげきりよく じょう  
上昇します。気力は敵を倒したり各種イベントによって上昇しますが、  
しょう きりよく てき たお かくしゅ じょうしょう  
ステージクリアすると初期化されます。ステージによっては初めか  
ら「+」もしくは「-」<sup>しゅうせい</sup>修正されていることがあります。

### パイロットステータス



アイジ 格闘 229  
Lv 31 射撃 229  
Exp 34 回避 141  
気力 ±0 命中 198  
反応 150

攻撃/ランサー： 攻 命  
回避/ランサー： 防 避

## ステータス

### 射撃

射撃戦闘の能力です。

### 格闘

格闘戦闘の能力です。

### 回避

回避の能力です。

### 命中

命中率の能力です。

### 反応

キャラクターの反応速度を表現したものです。IAS戦闘時のタイマーに影響します。

### balanサー→P.29

「攻撃balanサー」、「回避balanサー」の2種のbalanサーがあります。パイロットのレベルアップで、balanサーの調整幅が広がります。調整幅の間なら自由に調整することができます。調整域は最大5段階まで広がります。

### レベルアップによって変化するパラメーター

格闘/射撃/回避/命中/反応

# レベルアップ

## LEVの改造

LEVに強化パーツを装備したり、HPや武器の攻撃力を資金を消費して強化できます。強化はインターミッションのガレージで行います。ここでは武器の強化画面で説明します。

### ページ

表示しきれない武器がある場合に表示されます。

### 武器名

所有している武器の名前です。

### 攻撃力

現在の武器の攻撃力です。

### 情報表示

選択した武器の種類、残弾、必要気力、消費ENを表示します。内容は武器ステータス画面と同じです。

### 資金

現在所有している資金です。

武器強化	1/1	資金	9400
レーザー刀	390	▶▶▶▶▶	
ロングライフル	960	▶▶▶▶▶	
ブレネード	1260	▶▶▶▶▶	
カラムティ・キス	1390	▶▶▶▶▶	
射撃系	必要気力	---	(±0)
残弾	---/---	消費EN	2(130)

### インジケーター

武器の攻撃レベルを6段階で表示します。

この他にLEV改造の方法は下記の3種類あります。

### HP強化

HP強化。最大6段階まで改造可能

### 装甲強化

装甲強化。最大6段階まで改造可能

### 強化パーツ

強化パーツを3つまで装備することが可能

## レベルアップ

### オービタルフレーム(OF)のレベルアップ

オービタルフレーム(OF)はパイロットのレベルアップにあわせて成長せいちょうしますので、LEVと異なり装甲、武器の強化きやうかや強化パーツの取り付けができません。OFには2種類の成長方法があります。



### ダウンロードで得ることができる能力

武器の種類	SSA1	SSA2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネイルレーザー</li> <li>・ハルバード</li> <li>・コメット</li> <li>・ショックハイロウ</li> <li>・ゲイザー</li> <li>・トライレーザー</li> <li>etc.</li> </ul>	<p>HP最大値の5%回復</p>	<p>HP最大値の10%回復</p>
	<p>実体弾耐性</p> <p>実弾系攻撃のダメージを10%減少</p>	<p>エネルギー耐性</p> <p>エネルギー系攻撃のダメージを10%減少</p>
<p>リペア</p> <p>ダメージを受けたユニットのHPを50%回復</p>	<p>サプライ</p> <p>消費したエネルギー、残弾を全回復</p>	<p>2回行動</p> <p>プレイヤーフェイズに2回行動できる</p>

### OFのレベルアップで変化するパラメーター

武器攻撃力/装甲/HP

# キャラクター

## Testament

テストメント



ケイジ・ミッドウエル(17歳/男性/O型)  
おんこう やさ しょうねん  
 温厚で優しい少年。アレスとともに移民船  
ごう はたら こんかい じけん  
 ボナバルトⅢ号で働いており、今回の事件  
ま こ いみんせん う いみんせん そだ  
 に巻き込まれる。移民船で生まれ、移民船で育っ  
うちゅう  
 た"宇宙生まれ"。



???

"謎の黒い機体"



## キャラクター

# Vjaya

ヴィジャヤ

ミオナ・オルデラン

(17歳/女性/A型)

ボナバルト号の格納庫

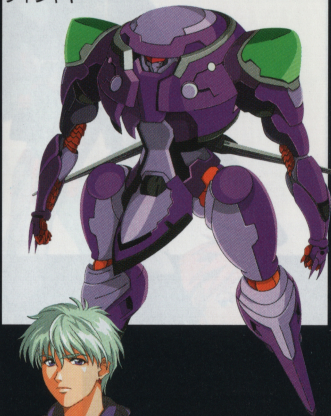
に隠れていた謎の少女。

"黒い機体"との接触事

故以降、ケイジ達と行

動を共にする。事故の際、

記憶を失った。



アレス・エンドウワ(17歳/男性/AB型)

ケイジと同じ地球火星間を結ぶ移民船"ボ

ナバルトⅢ"号で働いていた少年。何事もそ

つ無くこなす天才肌。



# キャラクター *Dreizehn*

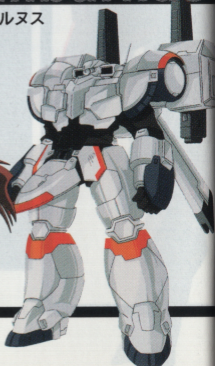
ドライツェン



ラズマ・カスケイドJr  
(19歳・男性・A型)

# *Caliburnus*

カリブルヌス



シミル・シャンプロウ  
(16歳・女性・O型)

キャラクター

# Durandal II

デュランドルII



ウォーレン・ルーメンルクス

さい だんせい がた  
(33歳・男性・A型)

# Orcrest

オルクリスト



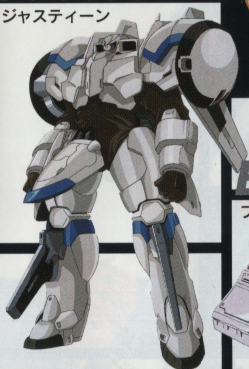
メビウス・K・ライクラフト

さい じょせい がた  
(26歳・女性・B型)

# キャラクター

## Justeen

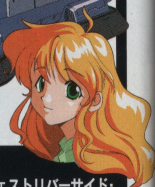
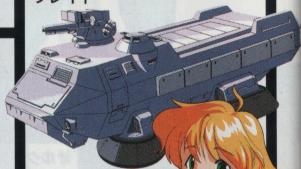
ジャスティーン



タダミチ・E・ユキトウ  
(24歳・<sup>さい</sup>男性・<sup>がた</sup>AB型)

## Blade

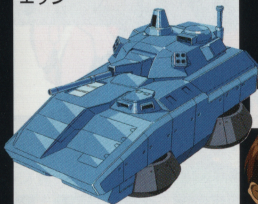
ブレイド



フィルブライト・ウェストリバーサイド・  
ウェアハウスロック26世  
(17歳・<sup>さい</sup>男性・<sup>がた</sup>AB型)

## Edge

エッジ



デクスン・ガイズ  
(42歳・<sup>さい</sup>男性・<sup>がた</sup>O型)

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

ほんぶん くにほんこくのみい ほんぶん しょう しょうぎのみくでき ちんたい きんし  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

## バックアップ機能に関するご注意


- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。



本ゲームソフトの著作権は、株式会社コナミ コンピュータエンタテインメント ジャパンが所有しております。

The copyrights of this game belong to Konami Computer Entertainment Japan, Inc.

おことわり：コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

" and "KONAMI" are trademarks of KONAMI CORPORATION.

"Z.O.E", "TESTAMENT" and "Z.O.E/2173/TESTAMENT" is trademarks of Konami Computer Entertainment Japan, Inc.

**GAME BOY ADVANCE**・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。

# KONAMI®



## コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● **TEL03-3344-3573**

お客様相談室

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

**コナミホットライン**



「ナンバーディスプレイ」  
を利用しています

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)  
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは  
お買い求めのお店もしくは下記まで● **TEL03-3344-6573**

**コナミカスタマー  
サポートセンター**



「ナンバーディスプレイ」  
を利用しています

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)  
午前9時～午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ  
<http://www.konami.com>

eコマースはコナミスタイルドットコム  
<http://www.konamistyle.com>

**KONAMI GOLDNET**

コナミの無料メール配信サービス登録ページ  
<http://www.goldnet.konami.co.jp/>

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477  
電話はお間違えないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作：Konami Computer Entertainment Japan, Inc. (EAST) <<http://www.kcej.com>>